

*Klink, Alice; Marcolesco, Michel; Siemens, Sönke;
Wolling, Jens:*

**Sport in virtuellen und realen Welten : eine Befragung
unter Jugendlichen**

Original erschienen in:

Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler : Studien zur Nutzung von Computergames. - Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., 2008, S. 263-277.

ISBN (print): 3-531-15085-5

ISBN (online): 978-3-531-90823-5

DOI: 10.1007/978-3-531-90823-6_15

URL: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-90823-6_15

[Gesehen: 08.12.2015]

Sport in virtuellen und realen Welten

Eine Befragung unter Jugendlichen

Alice Klink, Michel Marcolesco, Sönke Siemens und Jens Wolling

1 Einleitung

Bastian Schweinsteiger, Fußballprofi vom FC Bayern München, widmet sich in seiner Freizeit gerne dem ausgiebigen Spielen von Video- und Computergames. Er „hat wie so viele junge Fußballprofis ein Faible für Computerspiele. In Mannschaftskreisen gilt er als Experte für *Pro Evolution Soccer* auf der Playstation“ und nimmt selbst gerne an öffentlich veranstalteten Turnieren teil (Jungholt 2004). Ein Fußballer in zwei Welten – der realen und der virtuellen! Ein solch problemloses Miteinander von Computerspiel und sportlicher Betätigung scheint allerdings die Ausnahme zu sein. Die Ergebnisse einer Befragungsstudie von Jugendlichen aus dem Jahr 2005 deuten eher auf die Unvereinbarkeit der beiden Welten hin. Christian Pfeiffer, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen und Leiter der Untersuchung, fasst die Befunde in einem Interview folgendermaßen zusammen: „Computerspielen macht Kinder dick, krank, dumm und traurig. Dick und krank liegt auf der Hand, Bewegungsarmut statt Fußballspielen, stundenlang hinter den Kisten sitzen, ist nicht gut für die körperliche Fitness“ (Pfeiffer im Interview mit Krell 2005). In einem Zwischenbericht zu dieser Studie schreibt das Forschungsteam: „Wer pro Tag in seiner Freizeit mehr als drei oder vier Stunden mit Fernsehen und Computerspielen verbringt, der versäumt das Leben. Ihm verbleibt [nicht] [...] genug Zeit dafür, regelmäßig in einer Fußballmannschaft zu trainieren und dann am Sonntag vielleicht zu lernen wie man anständig verliert“ (Pfeiffer et al. 2005).

Vermutungen darüber, dass die Beschäftigung mit dem Computer negative Effekte auf das Sozialverhalten und die Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen haben könnte, sind nicht neu. „In bezug auf das übrige Freizeitverhalten könnte etwa befürchtet werden, [...] daß andere, nicht-mediale und bewegungsintensive Beschäftigungen zugunsten des Spielens am Bildschirm aus dem Handlungsspektrum weitgehend verdrängt werden“ (Fromme 1999, 62). Trägheit und mangelnde Fitness werden als Folge befürchtet. Dass solche Befürchtungen nicht völlig aus der Luft gegriffen sind, zeigen auch die Ergebnisse einer Meta-Analyse von Marshall et al. (2004), wonach ein (schwacher) negativer Zusammenhang zwischen Computerspielen und aktiver körperlicher Betätigung besteht: Je mehr am Computer gespielt wird, desto geringer ist die reale sportliche Aktivität.

Die Frage, ob die genannten Befürchtungen berechtigt sind, bildet den Anlass für die vorliegende Studie. Die Beziehung zwischen sportlicher Aktivität und Computerspielen soll differenzierter analysiert werden, denn die einfache Verdrängungsthese (Computerspiele

ersetzen den realen Sport), die den eingangs vorgestellten Studien zugrunde liegt, wird der Komplexität der Zusammenhänge nicht gerecht. Sowohl die sportliche Betätigung als auch das Spielen am Computer sind vielfältige Phänomene, die aus unterschiedlichen Aktivitäten und Handlungen bestehen. Nicht nur zwischen den Eigenschaften und Anforderungen der verschiedenen Sportarten, auch zwischen denen verschiedener Computerspiele bestehen erhebliche Unterschiede. Deswegen ist es notwendig, genauer zu ermitteln, welche Spiele von den jeweiligen Spielern am Computer gespielt und welche realen sportlichen Aktivitäten ausgeübt werden. Insbesondere die Frage, ob zwischen den real ausgeübten Sportarten und den bevorzugten Sportspielen ein Zusammenhang besteht, soll beantwortet werden.

Um diese Forschungsziele zu erreichen, werden zunächst einige Befunde zur Bedeutung des Sports für Jugendliche und zur Nutzung von Sportspielen am Computer vorgestellt. Anschließend wird verdeutlicht, welche Beziehungen zwischen realem und virtuellem Sport theoretisch möglich sind und welche Forschungsergebnisse zu diesem Zusammenhang bisher vorliegen. Im zweiten Teil des Beitrags erläutern und präsentieren wir dann das methodische Vorgehen sowie die Ergebnisse einer schriftlichen Befragung von Schülern der neunten Klasse an mehreren Münchner Schulen.

2 Sport und Computersportspiele im Alltag Jugendlicher

Sport hat für Jugendliche eine große Bedeutung. Er rangiert im Alter zwischen 12 und 19 Jahren laut JIM-Studie an zweiter Stelle der beliebtesten non-medialen Freizeitaktivitäten, und für fast dreiviertel aller Heranwachsenden hat das Thema Sport eine hohe bis sehr hohe Gesprächsrelevanz (MpFS 2005). Allerdings findet man deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern: Für 76 % der Jungen und nur für 59 % der Mädchen gehört Sport zu jenen Freizeitaktivitäten, die gerne mehrmals pro Woche ausgeübt werden. Auch auf dem virtuellen Sportplatz findet man Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen. Die Begeisterung der männlichen Jugendlichen für Sportspiele ist deutlich höher: 41 % der Jungen tummeln sich in virtuellen Arenen und Stadien. Der Anteil der weiblichen Sport- und Simulationsspielfans ist hingegen nur knapp halb so groß. Nicht nur die zitierte JIM-Studie zeigt, dass Mädchen und Jungen sich sowohl beim realen wie auch beim virtuellen Sport stark unterscheiden. Auch in anderen Untersuchungen wurden immer wieder Unterschiede zwischen den Geschlechtern ermittelt (Fritz & Fehr 2003; Fromme, Meder & Vollmer 2000, 29 ff.; Shell 2006). Übereinstimmend zeigt sich dabei, dass Jungen beiden Bereichen eine größere Bedeutung zusprechen als Mädchen. Deshalb wird das Geschlecht in der vorliegenden Studie nicht nur als Kontrollvariable berücksichtigt, sondern es wird geprüft, ob es als intervenierende Variable fungiert, ob sich also die Beziehungen zwischen realem und virtuellem Sport bei Mädchen und Jungen unterschiedlich gestalten.

3 Bezug zwischen virtuellen und realweltlichen Erfahrungsbereichen

Wenn nach der Beziehung zwischen realen, medialen und virtuellen Welten gefragt wird, dann setzt dies implizit voraus, dass es sich dabei um abgegrenzte Erfahrungsbereiche handelt, von denen gleichzeitig angenommen wird, dass sie miteinander verknüpft sind. Wie können die Verbindungen zwischen den verschiedenen Erfahrungswelten beschaffen sein?

Groebel (1989, 351) hat die möglichen Beziehungen unter dem Gesichtspunkt der Reizsuche von Rezipienten in der Realität und in den Medien diskutiert. Er sieht vier mögliche Relationen und fragt nach deren Relevanz: „Ersetzen die Medien, ersetzt das Fernsehen eigene Erlebnisse der Mediennutzer? Oder werden reale Erfahrungen durch die Programmangebote *ergänzt, erweitert*, vielleicht sogar *angeregt*?“

Bei Groebel lag der Fokus der Betrachtung auf dem Medium Fernsehen, doch erweiterte er schon damals den Blick auf interaktive, virtuelle Medienformen und machte deutlich, dass die Frage in den veränderten Medienumgebungen noch einmal neu zu stellen ist:

Welchen Stellenwert – wiederum im Vergleich zur Wirklichkeit – haben Medien, die einen aktiven Eingriff in den Handlungsverlauf erlauben bei gleichzeitig exakt simulierter Realität? Die Umsetzung dieser technischen Möglichkeiten ist wohl in erster Linie eine Frage der Zeit (siehe Computerspiele und Holographie). (Groebel 1989, 362)

Was für Groebel noch in der Zukunft lag, ist heute (Spiele-)Alltag. Die Darstellungen, Abläufe und Bewegungen in den Videospielen werden immer komplexer und somit realitätsnaher. Hardware-Neuerungen wie *EyeToy* (Sony) oder die *Wii*-Konsole von Nintendo verstärken diese Annäherung an das reale Handeln zusätzlich, indem real vollzogene Bewegungen (z.B. mit Hilfe eines Infrarot-Sensors) auf die Geschehnisse der virtuellen Welt projiziert werden. D.h. die spielende Person muss sich bzw. das Eingabegerät adäquat im Raum bewegen, um die gestellten Aufgaben meistern zu können. Hier werden realweltliches und virtuelles Handeln eins.

Durch die Begriffe Ersetzen, Ergänzen, Erweitern und Anregen – die Groebel verwendet – wird der Effekt der medialen bzw. virtuellen Aktivitäten auf die realen Handlungsweisen in einer zeitlichen Perspektive betrachtet: Ersetzen bedeutet angewandt auf den Sport, dass reale Sportaktivitäten verringert werden, wenn mit dem Computerspielen begonnen wurde. Von Ergänzen kann gesprochen werden, wenn die bisherigen sportlichen Aktivitäten im gewohnten Umfang beibehalten und zusätzlich Computerspiele genutzt werden. Eine Erweiterung liegt vor, wenn mit dem Computerspielen nicht nur virtuell eine Ausweitung des Erfahrungsbereichs erfolgt, sondern auch das reale Aktivitätsrepertoire ausgebaut wird. Als Anregung kann man es bezeichnen, wenn Personen, die keinen Sport betrieben haben, durch das Computerspielen zum Sport animiert wurden. Um die vier Relationen empirisch nachzuweisen, ist eine Längsschnittperspektive notwendig. Betrachtet man das zeitliche Verhältnis von virtuellen und realen Aktivitäten im Querschnitt – also nur zu einem einzigen Zeitpunkt – dann sind drei Beziehungsmuster denkbar: Konkurrenz, Komplementarität und Indifferenz (Tabelle 1).

Tabelle 1: Beziehungen zwischen virtuellen und realweltlichen Erfahrungsbereichen

	Zusammenhang (Korrelation) zwischen realen und virtuellen Aktivitäten		
	negativ	nicht vorhanden	positiv
Zeitbezogen	konkurrierend	indifferent	komplementär
Inhaltsbezogen	kompensatorisch	entkoppelt	parallel

Auch Fritz und Fehr (2003) haben sich mit der Beziehung zwischen Lebenskontext und Computerspiel auseinandergesetzt. Dabei unterscheiden sie zwischen paralleler und kompensatorischer Koppelung. Die parallele Kopplung besagt, dass Spieler ihre Games so auswählen, dass sie sich selbst darin wieder finden, weil es Gemeinsamkeiten zwischen ihrer eigenen realen und der virtuellen Welt gibt. Von kompensatorischer Kopplung sprechen die Autoren, wenn in der virtuellen Welt Dinge realisiert werden, die in der realen Welt nicht oder nur schwer möglich sind. Unerfüllte Sehnsüchte, Vorstellungen oder Träume können in der virtuellen Welt durch Ersatzhandlungen kompensiert werden.

Im Unterschied zu dieser auf den zeitlichen Umfang der Aktivitäten bezogenen Perspektive geht es beim Begriff der Kopplung nicht um die Aufteilung des Zeitbudgets, sondern vielmehr um die Inhalte der Aktivitäten in den beiden Bereichen, um deren Ähnlichkeit und um die Unterschiede. Auch im Bezug auf die Inhalte sind drei Beziehungsmuster denkbar. Neben der bereits genannten parallelen und kompensatorischen Kopplung ist auch die Entkopplung der Bereiche möglich (Tabelle 1).

Empirische Studien, welche die Beziehung zwischen der virtuellen und der realen Welt der Spieler thematisieren, sind eher selten. Witting und Esser (2003) untersuchten anhand von acht verschiedenen Spielen den Zusammenhang zwischen Spieleinhalten und Lebenswelten der jeweiligen Spieler. Die Ergebnisse ihrer qualitativen Studie brachten deutliche Parallelen zum Vorschein. Erstaunlicherweise wurden jedoch keine Sportspiele in die Untersuchung mit einbezogen. Garitaonandia et al. (2001, 153) haben die Beziehung zwischen medialer und virtueller Welt analysiert. Ihre in Frankreich und England durchgeführte Untersuchung zeigt, dass Kinder, die Sport im Fernsehen anschauen, auch Videospiele mit Sportinhalten spielen: „As expected, children who like watching sport on television also like playing electronic games concerned with sport.“ In sportsoziologischen Studien wurde herausgefunden, dass sportlich aktive Personen mehr Interesse am Mediensport haben als solche, die selbst keinen Sport treiben (Weiß 1999).

Ein direkter Vergleich von virtueller und realer Sportausübung findet sich bei Fritz und Fehr (2003). Die Ergebnisse ihrer qualitativen Interviews verdeutlichen, „dass Spieler, die vom Sport begeistert sind und ihn auch aktiv betreiben, Computerspiele dieser Thematik (und Dynamik) schätzen und bevorzugt spielen.“ Allerdings liefern sie auch Beispiele für kompensatorische Beziehungen. Ob insgesamt eher die kompensatorische oder aber die parallele Kopplung überwiegt, kann ihren Ergebnissen nicht entnommen werden. Im Unterschied zu den eingangs dargestellten Studien kommt Fromme (1999, 66 ff.) zu dem (nicht signifikanten) Ergebnis, dass „Kinder, die täglich Video- und Computerspiele spielen, nicht seltener, sondern eher häufiger [...] in ihrer Freizeit Sport [...] treiben.“ Hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen der Vorliebe für Sportspiele auf dem Bildschirm und der Ausübung einer Mannschaftssportart in der Freizeit findet er geschlechtsspezifische Unterschiede: Während sich bei Mädchen keine statistischen Zusammenhänge aufzeigen ließen, war bei den befragten Jungen ein hoch signifikanter positiver Zusammenhang festzustellen. Das Geschlecht erweist sich somit also als bedeutsamer intervenierender Faktor.

Um zu verstehen, warum sich die Beziehung zwischen realer und virtueller Welt bei verschiedenen Personen unterschiedlich darstellen kann, ist es notwendig, sich die spezifischen Eigenschaften von realem und medialem Erleben zu verdeutlichen. Groebel (1989) hat in diesem Zusammenhang die Vorzüge und Nachteile der Erlebnisweisen herausgearbeitet: Ein Vorteil von medialen gegenüber vergleichbaren Realsituationen besteht darin, dass sich Medienerlebnisse leichter herstellen lassen. Die dazu notwendigen Anstrengungen

sind minimal. Hinzu kommt, dass gefährliche und riskante Situationen *miterlebt* und dennoch völlig unbeschadet überstanden werden können. Im Videospiel ist es zudem meist deutlich einfacher Fortschritte zu erzielen als in der Realität, da die Herausforderungen weniger komplex sind. Diese Vorteile haben allerdings auch ihre Schattenseiten: Virtuelle Erfolge, die ohne große Anstrengungen erreicht wurden, sind vermutlich weniger befriedigend und haben für den Spieler deswegen eine geringere Bedeutung. Die Freude über einen Erfolg in der Realität ist mit hoher Wahrscheinlichkeit wesentlich größer und dauerhafter. Durch die Ausschaltung des Risikos werden somit nicht nur die negativen Konsequenzen des Scheiterns, sondern auch die positiven Folgen des Erfolgs relativiert.

Aus diesen Überlegungen lassen sich Vermutungen ableiten, wie sich die Beziehung zwischen der Reizsuche in Medienumgebungen und in der Realität unter bestimmten Bedingungen jeweils gestalten könnte. Groebel (1989) nimmt an, dass jede Person eine individuelle Kosten-Nutzen-Rechnung vornimmt. Handelt es sich um einen Erlebnisbereich, der mit einem nur geringeren Risiko verbunden ist, findet für gewöhnlich eine Ergänzung von Realität und Medienangebot statt. Steht dem Erlebnis jedoch eine schwierige Realisierbarkeit oder ein hohes Risiko entgegen, können Medien als Ersatz dienen. Ersatzhandlungen werden also vor allem dann nötig, wenn Handlungsbeschränkungen ins Spiel kommen.

4 Fragestellungen, Hypothesen und methodisches Vorgehen

Aus den dargestellten Befürchtungen und den theoretischen Überlegungen lassen sich zwei Fragen ableiten, die im Mittelpunkt der Untersuchung stehen:

1. Ist die *zeitliche* Beziehung zwischen den virtuellen und den realweltlichen Erfahrungsbereichen konkurrierend, indifferent oder komplementär?
2. Ist die *inhaltliche* Beziehung zwischen den virtuellen und den realweltlichen Erfahrungsbereichen kompensatorisch, entkoppelt oder parallel?

Des Weiteren soll geprüft werden, ob bestimmte Eigenschaften, die Computerspielen von den Gamern zugeschrieben werden, sowie spezifische situative Gegebenheiten einen Einfluss darauf haben, dass Jugendliche sich mehr der virtuellen als der realen Sportwelt zuwenden. Drei Hypothesen werden in diesem Zusammenhang geprüft:

- (a) Wenn Jugendliche meinen, dass man beim Computerspielen Dinge ausprobieren kann, die im realen Leben zu gefährlich sind, dann treiben sie meistens nur virtuellen Sport.
- (b) Wenn Jugendlichen meinen, dass man beim Computerspielen seine Ziele leichter erreichen kann als im realen Leben, dann treiben sie meistens nur virtuellen Sport.
- (c) Wenn Jugendliche eingeschränkte Möglichkeiten haben, realen Sport zu treiben, dann treiben sie meistens nur virtuellen Sport.

Die nachfolgend präsentierten Ergebnisse beruhen auf den Auswertungen einer schriftlich durchgeführten Umfrage.¹ Um Jugendliche einer gewissen Altersstufe zu erreichen, boten

¹ Auf die Erläuterung der Operationalisierungen im Fragebogen wird an dieser Stelle verzichtet. Sie werden im Ergebnisteil bei den entsprechenden Auswertungsschritten dargelegt.

sich Schulen als Untersuchungsort an. Die Entscheidung fiel letztlich auf Schüler der neunten Jahrgangsstufe, da dies (a) die letzte Klasse ist, die an allen allgemein bildenden Schultypen vertreten ist, und (b) die Jugendlichen in dieser Altersklasse bereits eine gewisse Unabhängigkeit entwickeln konnten, so dass davon ausgegangen werden kann, dass sowohl die Sportaktivitäten als auch die Computerspielnutzung im geringeren Maß durch den Einfluss der Eltern geprägt wird.

Aus forschungsökonomischen Gründen wurde die Untersuchung auf das Münchner Stadtgebiet beschränkt. Um in diesem Rahmen eine möglichst breite Abdeckung zu erreichen, wurde darauf geachtet, dass verschiedene Schultypen aus unterschiedlichen Stadtteilen berücksichtigt wurden.² Die Stichprobe umfasst zwölf Klassen. Insgesamt haben 252 Schülerinnen und Schüler im Alter zwischen 14 und 17 Jahren an der Untersuchung teilgenommen. Darunter befinden sich 46 % Mädchen und 54 % Jungen. Es handelt sich nicht um eine Zufallsstichprobe, sondern um eine bewusste Auswahl. Durch die beschriebene Vorgehensweise wurde aber dafür gesorgt, dass keine bedeutsamen Verzerrungen der Stichprobe zu erwarten sind, so dass eine vorsichtige Übertragung der Ergebnisse auf Schüler in dieser Altersstufe möglich scheint.

Im Mittelpunkt der Untersuchung steht die Beziehung zwischen den sportlichen Aktivitäten der Jugendlichen und der Nutzung von entsprechenden Computersportspielen. Hierfür war es notwendig zu definieren, welche Computerspiele dieser Rubrik zugerechnet werden sollen. Sowohl in der vorliegenden wissenschaftlichen Literatur als auch in der Fachpresse werden dafür unterschiedliche Systematisierungen vorgeschlagen. Da bei der Mehrzahl der Sportspiele eine real existierende Sportart so realistisch wie möglich am Bildschirm simuliert werden soll, klassifizieren Fritz und Fehr (o.J.) Sportspiele als Unterkategorie der Simulationen. Bei vielen einschlägigen Zeitschriften und Websites wird *Sport* hingegen als eigene Computerspielkategorie geführt. Doch auch hier unterscheiden sich die Kategorisierungen erheblich. Während die Zeitschriften *GameStar* und *PC Games* neben Sportmanagern auch Autorennspiele dem Bereich Sport unterordnen, vergibt *IGN*, eine der größten Spielewebsites, sowohl an Autosport als auch an Wrestling eine eigene Kategorie.

Im Hinblick auf das Erkenntnisinteresse der vorliegenden Studie war es notwendig, Sportspiele so zu definieren, dass die Beziehung zwischen virtuellem und realem Sport auch tatsächlich untersucht werden kann. Es wurden daher zum einen Motorsportspiele ausgeklammert, da die Untersuchungsteilnehmer aufgrund ihres Alters nur die virtuelle Version dieser Sportart betreiben können; zum anderen entfallen so genannte ‚Sportmanagerspiele‘ wie zum Beispiel *Comunio* (vgl. Babayigit et al. in diesem Band), da Managertätigkeiten in der Lebenswelt von Schülern dieses Alters normalerweise keine Entsprechungen finden. Tanzspiele hingegen, die für gewöhnlich der Kategorie ‚Partyspiele‘ zugeordnet sind, werden auf Grund ihrer Alltagsnähe und der Notwendigkeit tatsächlicher körperlicher Bewegung für den Spielfortschritt zu den Sportgames gezählt.³

² Dabei handelt es sich um eine Gesamtschule im Stadtteil Harthof (Nord), eine Hauptschule im Stadtteil Am Westkreuz (West), eine Realschule im Stadtteil Bogenhausen (Ost) sowie ein Gymnasium im Stadtteil Sendling (Süd). Pro Schultyp wurden die Schüler von zwei Klassen befragt, wobei sich für die Gesamtschule sechs Klassen ergaben.

³ Bei den so genannten Tanzspielen wird für gewöhnlich eine spezielle Kunststoffmatte an die Spielekonsole angeschlossen. Auf der Matte befinden sich verschiedene Felder, die jeweils bewegungssensibel auf Druck reagieren. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen nun in unterschiedlichem Tempo die auf dem Bildschirm dargestellten Bewegungsabläufe ‚nachgetanzt‘, d.h. die jeweiligen Felder mit den Füßen berührt werden. Dabei kommt es sowohl auf die Abfolge der Schritte als auch auf die rhythmische Genauigkeit an.

5 Ergebnisse

5.1 Deskriptive Befunde

Von den 252 befragten Schülern gaben 213 an, Computer- oder Videospiele zu spielen. Das sind 85 % der befragten Jugendlichen. Die Nichtspieler finden sich allerdings fast ausschließlich unter den weiblichen Befragten. Nur 2 % der Jungen, aber immerhin 31 % der Mädchen gaben an, dass sie grundsätzlich nicht am Computer spielen. Die Daten bestätigen somit den aus anderen Studien bekannten Befund, dass Computerspielen vor allem bei den männlichen Jugendlichen eine verbreitete Freizeitaktivität ist.

Als nächstes wurde ermittelt, welche relative Relevanz das Genre der Sportspiele für die Schüler hat. Dazu wurde die Nutzungshäufigkeit von insgesamt vierzehn verschiedenen Computerspielgenres erhoben. Durch den Vergleich der Nutzungsintensität der verschiedenen Genres in den unterschiedlichen soziodemographischen Gruppen konnte festgestellt werden, ob sich die Präferenzen für die Gamegenres bedeutsam unterscheiden (Tabelle 2). Die Analysen zeigen, dass die Nutzung der verschiedenen Genres vor allem nach dem Geschlecht differiert. Die ersten acht Spieltypen, die alle eine insgesamt recht hohe mittlere Nutzungshäufigkeit aufweisen, werden überdurchschnittlich häufig von den männlichen Jugendlichen genutzt. Die anderen sechs unterteilen sich in zwei Gruppen: Drei dieser Genres werden häufiger von Mädchen genutzt, während bei den anderen drei Spieltypen keine signifikanten Unterschiede bezüglich des Geschlechts vorliegen. Hinsichtlich des Alters und der besuchten Schulform sind keine oder marginale Unterschiede festzustellen.

Die im Rahmen dieses Beitrags fokussierten Sportspiele werden von allen Spielgenres am häufigsten genutzt.⁴ Ein Drittel (34 %) der befragten Jugendlichen erweisen sich als ambitionierte Spieler, die oft oder sehr oft Sportgames auf dem Computer spielen. Bei beiden Geschlechtern liegen die virtuellen Sportaktivitäten auf dem ersten Platz der Nutzungsintensität, allerdings auf unterschiedlichem Niveau. Die Jungen spielen Sportspiele wesentlich häufiger als die Mädchen. Bei den Jungen sind 51 % begeisterte Vielspieler von Sportspielen,⁵ bei den Mädchen sind es knapp 15 %. Auch bei den realen Sportaktivitäten zeigen sich Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Insgesamt finden sich unter den befragten Schülern ein Drittel (32 %) ambitionierte Sportler.⁶ Aufgeschlüsselt nach Mädchen und Jungen ändert sich das Bild: Während nahezu die Hälfte aller Jungen (46 %) sportbegeistert ist, trifft dies nur auf gut 16 % der Mädchen zu.

⁴ Dass Sportspiele, speziell Fußballspiele, häufig genutzt werden, belegen die Jahresverkaufscharts der GfK. Zwischen 2003 und 2005 platzierte sich das Fußballspiel *FIFA Soccer* jeweils in hohen Positionen der Top 20-Verkaufs-Charts. 2004 wie auch 2005 entwickelte sich die PlayStation2-Version von *Pro Evolution Soccer* zu einem Verkaufsschlager. Auch Sportspiele zu anderen Sportarten – *WWE Smackdown! VS Raw* (Wrestling), *Athens 2004* (olympische Disziplinen) und *FIFA Street* (Hinterhof-Fußball) – erzielten große Verkaufserfolge (Entertainment Media Verlag 2006, 6-7).

⁵ Vielspieler von Sportspielen sind diejenigen, die Games aus diesem Genre oft (3) oder sehr oft (4) spielen.

⁶ Bei den realen Sportaktivitäten wurden die Faktoren Sportdauer, Sportvereinsaktivität und Freizeitsport durch Mittelwertbildung zu einem Index zusammengefasst. Die neu gebildete Variable hat die Ausprägungen 0 bis 4. Je höher die Indexwerte, desto eher kann jemand als „aktiver Sportler“ bezeichnet werden. Jugendliche mit einem Indexwert von 3 oder höher werden im Folgenden als ambitionierte Sportler bezeichnet. Die drei zugrunde liegenden Variablen sind: Sportdauer in Stunden pro Monat: 0-7 Stunden (0), 8-15 Stunden (1), 16-23 Stunden (2), 24-31 Stunden (3), >31 Stunden (4). Vereinsaktivitäten pro Monat: keine (0), 1-4 Aktivitäten (1), 5-8 Aktivitäten (2), 9-12 Aktivitäten (3), >13 Aktivitäten (4). Freizeitsport: keine Angabe (0), mache ich gern (2), mache ich sehr gern (4).

Tabelle 2: Mittelwerte der Computerspielgenre-Nutzung

Mittelwerte der Computer- spielgenre-Nutzung: 0 = nie, 1 = selten, 2 = ab und zu, 3 = oft, 4 = sehr oft	Gesamt (Computerspieler)							
		Jungen	Mädchen	14/15 Jahre	16/17 Jahre	Hauptschule	Realschule	Gymnasium
n =	213	131	81	143	68	76	70	67
(Fun-)Sportspiele	2,9	3,3	2,3	3,0	2,7	3,3	2,8	2,7
Actionspiele	2,7	3,2	2,0	2,7	2,7	3,0	2,5	2,7
Rennspiele	2,7	3,0	2,2	2,7	2,8	3,1	2,6	2,4
Strategiespiele	2,6	3,0	1,9	2,6	2,6	2,3	2,3	3,2
Ego-Shooter	2,4	3,2	1,2	2,5	2,2	2,2	2,2	2,9
Beat'em Up ⁷	2,3	2,6	1,9	2,2	2,5	2,7	2,1	2,1
Rollenspiele	2,1	2,3	1,7	2,1	2,0	2,0	1,8	2,4
Action-Adventure	1,9	2,2	1,5	1,8	2,1	1,9	1,9	1,9
Denk-/Puzzlespiele	1,6	1,4	1,9	1,5	1,8	1,6	1,5	1,7
Jump & Run	1,6	1,4	1,8	1,5	1,7	1,5	1,6	1,7
Tanzspiele	1,5	1,3	1,8	1,5	1,5	1,8	1,3	1,3
Adventure	1,7	1,7	1,6	1,6	1,8	1,6	1,7	1,7
Simulationen	1,6	1,6	1,5	1,6	1,5	1,5	1,5	1,8
Online-Rollenspiele	1,5	1,5	1,4	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5

Signifikante Unterschiede ($p < .01$) sind kursiv gesetzt

Im Aggregat sind also die Verteilungen sowohl beim realen als auch beim virtuellen Sport nahezu identisch. Rund die Hälfte der männlichen und jeweils ein Sechstel der weiblichen Schüler erweist sich als Vielspieler/-sportler. Aber wie verhält es sich auf Individualdatenebene? Sind diejenigen, die viel Sport treiben auch diejenigen, die viele Computerspiele und speziell auch viele Sportspiele nutzen, oder ist die Beziehung negativ?

⁷ „Beat'em Up“ ist die gängige Bezeichnung für Action-orientierte Computerspiele, bei welchen die vom Spieler gesteuerte Figur Nahkämpfe gegen vom Computer oder einem anderen Spieler gesteuerte Figuren ausführt.

5.2 *Beziehung zwischen der Intensität realer Sportaktivitäten und der Intensität des Computerspiels*

In den oben genannten Untersuchungen ist zumeist der Zusammenhang zwischen der Nutzungsdauer von Computerspielen und der Intensität der Sportaktivitäten analysiert worden. Dieser Betrachtung liegt – wie bereits erwähnt – implizit eine zeitliche Verdrängungsthese zugrunde. Ob es in der vorliegenden Erhebung Hinweise auf eine solche Verdrängung gibt, wird im ersten Untersuchungsschritt geprüft. Dazu wurde eine Korrelation zwischen der Nutzungsdauer von Computerspielen⁸ und der sportlichen Betätigung errechnet. Die empirischen Ergebnisse sprechen gegen eine zeitliche Konkurrenz. Es besteht ein signifikanter positiver Zusammenhang ($r = .20$) zwischen den beiden Variablen. Es wäre folglich die Aussage zu treffen, dass ein Jugendlicher umso mehr Sport treibt, je mehr Bildschirmspiele er spielt. Berechnet man jedoch die Analysen jeweils für die weiblichen und männlichen Befragten separat, dann ergibt sich ein anderes Bild: Bei den Mädchen zeigt sich nun ein leicht negativer ($r = -.05$), aber nicht signifikanter Zusammenhang, und bei den Jungen findet man einen Korrelationskoeffizienten von Null ($r = .00$) zwischen der Nutzung von Computerspielen und den Sportaktivitäten. Das bedeutet, dass es zwar keine Hinweise auf zeitliche Konkurrenz gibt, dass aber gleichfalls auch keine generelle Komplementarität festzustellen ist. Die signifikante positive Korrelation in der Gesamtstichprobe ist ein Artefakt des Unterschieds zwischen den Geschlechtern in beiden Bereichen.

5.3 *Beziehung zwischen der Intensität realer und virtueller Sportaktivitäten*

Zur Beantwortung der zweiten Forschungsfrage wurde geprüft, welcher Zusammenhang zwischen der Häufigkeit realer Sportaktivitäten und der Intensität virtueller Sportaktivitäten besteht. Die Analyse zeigt wiederum eine hoch signifikante positive Korrelation ($r = .34$). Die Beziehung zwischen den beiden Welten ist somit relativ eng und entspricht der These einer parallelen Kopplung. Betrachtet man allerdings Mädchen und Jungen getrennt, dann schwächen sich die Korrelationen in beiden Gruppen ab. Vor allem bei den Jungen erweist sich der Zusammenhang als erheblich schwächer ($r = .19$), aber auch bei den weiblichen Befragten relativiert sich die Beziehung ($r = .25$) im Vergleich zur Gesamtstichprobe.

Die stärkere Korrelation bei den Mädchen verwundert und verlangt nach einer genaueren Inspektion der Daten. Dabei zeigt sich, dass nur wenige Mädchen viel oder sehr viel Sport treiben. Diejenigen, die sehr ambitioniert Sport treiben, interessieren sich dann aber auch meistens für Sportspiele. Der Großteil der Schülerinnen zeigt jedoch weder Interesse an realem Sport als Freizeitbeschäftigung noch an Computersportspielen. Durch diese beiden Extreme ergibt sich die oben beschriebene höhere Korrelation. Dass dieser Zusammenhang bei den männlichen Befragten geringer ausfällt, ist insbesondere darauf zurückzuführen, dass es sowohl bei denen, die dem Sport im realen Leben aus dem Weg gehen, als auch bei den Durchschnittssportlern und Sportbegeisterten jeweils eine beträchtliche Anzahl von Computerspielern gibt, die sehr häufig Sportspiele nutzen. Tendenziell nimmt aber auch bei den Jungen die Häufigkeit der Sportspielnutzung parallel zur Bedeutung des Sports zu.

⁸ Indexerstellung „allgemeiner Computerspieler“ (Punktevergabe in Klammern): Computerspieldauer in Stunden pro Monat: 0-9 (0), 10-19 (1), 20-29 (2), 30-39 (3), >39 (4). Freizeitpräferenz „Computer/Konsole spielen“: keine Angabe (0), mache ich gern (1), mache ich sehr gern (2).

Die höhere Korrelation in der Gesamtstichprobe ist somit auch in diesem Fall ein Artefakt des Geschlechterunterschieds in beiden betrachteten Bereichen. Die Ergebnisse dieses Untersuchungsschrittes bestätigen zwar, dass das Lebensthema ‚Sport‘ bei den Jugendlichen durchaus auf die Computerspielenutzung übertragen wird, allerdings sind die Zusammenhänge nicht so ausgeprägt, wie es die erste Analyse mit dem Gesamtdatensatz nahe gelegt hatte.

5.4 Beziehung zwischen der Vielfalt realer und virtueller Sportaktivitäten

Ein anderer Indikator für inhaltliche Beziehungen zwischen Realität und Virtualität ist die Vielfalt der Sportarten, für die sich die Jugendlichen interessieren. Geprüft wird, ob diejenigen, die in der Realität ein breites Spektrum an Sportarten betreiben, sich auch virtuell mit vielen unterschiedlichen Genres beschäftigen. Es soll also untersucht werden, ob ein Zusammenhang zwischen der Anzahl der real ausgeübten Sportarten und der virtuell genutzten Sportspiele besteht. Für die Prüfung dieser Beziehung wurde von jedem Befragten die Anzahl der real und virtuell betriebenen Sportarten erfragt und eine Korrelation zwischen den beiden Werten berechnet. Wiederum ergab sich ein hochsignifikanter positiver Zusammenhang ($r = .32$), der zeigt, dass ein breit gefächertes Sportinteresse im realen Leben mit einem breiten Spektrum in der virtuellen Welt korrespondiert.

Wie schon bei den vorangegangenen Analyseschritten wurden auch hier wieder gesonderte Auswertungen für die beiden Geschlechter berechnet. Als Ergebnis ist festzuhalten, dass der positive Befund für alle Befragten vor allem auf den männlichen Teil der Stichprobe zurückzuführen ist. Betrachtet man nur die Jungen, ist der Zusammenhang sogar noch etwas stärker ausgeprägt ($r = .34$) als in der Gesamtstichprobe. Auch bei den Mädchen findet man zwar eine positive Korrelation, diese ist jedoch deutlich schwächer und nicht signifikant ($r = .10$).

Dieser Befund unterscheidet sich diametral von den zuvor präsentierten Ergebnissen. Wie ist das zu erklären? Eine Antwort darauf findet man, wenn man einerseits die Beziehung zwischen der Intensität der Sportaktivitäten und der Vielfalt der Sportaktivitäten betrachtet, und auf der anderen Seite die Intensität der Sportspielnutzung mit der Vielfalt der genutzten Spiele vergleicht. Hier findet man bei Jungen und Mädchen deutlich differierende Zusammenhänge (Tabelle 3). Bei den Schülern zeigen sich sowohl in der Realität als auch in der virtuellen Welt starke positive Zusammenhänge, bei den Schülerinnen findet man einen solchen Zusammenhang nur in der virtuellen Welt, dort jedoch wesentlich ausgeprägter als bei den Jungen. Das bedeutet, dass männliche Jugendliche, die häufig Sport treiben, sich auch für viele Sportarten interessieren, und zwar sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt. Bei den Mädchen gibt es eine solche Beziehung nur in der Virtualität, in der realen Welt ist bei ihnen kein Zusammenhang zwischen Intensität und Vielfalt erkennbar. Aktive Sportlerinnen sind demnach nicht unbedingt in vielen Sportarten aktiv, sondern konzentrieren sich häufig auf einige wenige. Für vielspielende Mädchen haben Computersportspiele demnach offenbar die Funktion, neue Sportarten auszuprobieren, die sie im realen Leben nicht betreiben können oder wollen. Die virtuellen Spiele erweitern somit ihren Erlebnisbereich. Bei den Jungen hingegen werden durch die Computersportspiele die realen Sporterfahrungen vor allem ergänzt.

Tabelle 3: Zusammenhang zw. Intensität und Vielfalt bei realem und virtuellem Sport

	Zusammenhang bei realem Sport	Zusammenhang bei virtuellem Sport
bei allen Jugendlichen	.30 ***	.54 ***
bei den Mädchen	.10	.60 ***
bei den Jungen	.34 ***	.41 ***

* p < .05; ** p < .01; *** p < .001

5.5 Zusammenhang zwischen Computersportspielgenre und real ausgeübter Sportart

Um der inhaltlichen Kopplung zwischen realem und virtuellem Sport noch etwas genauer nachzugehen, wird nun geprüft, ob die real ausgeübten Sportarten auch virtuell gespielt werden. Bis auf wenige Ausnahmen zeigen sich signifikante Zusammenhänge, allerdings in unterschiedlich starker Ausprägung (vgl. Tabelle 4). Insgesamt ist festzuhalten, dass Jugendliche, die einer bestimmten Sportart in ihrer Freizeit nachgehen, diese Sportart dann auch sehr häufig virtuell ausüben. Umgekehrt interessieren sich nur wenige Befragte für ein Sportspiel, wenn sie keinen Bezug zu der „Live“-Version der Sportart haben. Reale Erfahrungswelt und Medienwelt entsprechen sich bei dieser Betrachtung sehr deutlich. Ausnahmen bilden lediglich die Sportarten Radfahren, Tischtennis, Baseball und Wakeboarden. Dies mag zum einen daran liegen, dass es sich gerade beim Radfahren weniger um eine bewusst ausgeübte Sportart handelt, sondern um eine alltägliche Fortbewegungsform – gerade im Alter der befragten Schüler. Ähnlich verhält es sich mit Tischtennis. Auf zahlreichen Schulhöfen finden sich Tischtennisplatten, die gern als Pausenfüller genutzt werden. Da es sich hierbei häufig nicht um eine bewusste Entscheidung für die Ausübung einer Sportart handelt, identifizieren sich die Jugendlichen vermutlich auch weniger damit, und das Interesse verliert sich meist mit Verlassen des Schulhofes. Zum anderen war das Angebot auf dem Spielemarkt zum Thema Radrennen und Tischtennis zum Zeitpunkt der Befragung eher unspektakulär. Für den schwachen Zusammenhang beim Wakeboarden sind sicherlich zwei Aspekte entscheidend: Zum einen handelt es sich um eine von den Spieleherstellern bisher weitgehend unbeachtete Sportart,⁹ zum anderen ist Wakeboarden relativ teuer und deswegen nur für wenige Jugendliche realisierbar. Beim Baseball befinden sich zwar zahlreiche recht gut gelungene Spiele auf dem Markt, die reale Ausübung des Sports ist aber aufgrund des geringen Angebots nur sehr eingeschränkt möglich.

Eine Aufteilung nach der Variable Geschlecht ist für den Vergleich zwischen realer und virtueller Sportart problematisch, da die Anzahl der weiblichen Befragten, welche die jeweilige Sportart ausüben, in fast allen Kategorien sehr gering ist. Die einzige Ausnahme bildet *Fußball*. Hier zeigt sich, dass sowohl bei den Mädchen als auch bei den Jungen Realität und Virtualität stark korrespondieren. Bei beiden Geschlechtern findet man eine parallele Kopplung (Tabelle 5).

⁹ Die Auswahl beschränkt sich auf *Wakeboarding Unleashed* und *Burstrick Wakeboarding*.

Tabelle 4: Zusammenhang zw. Computersportgenre und real ausgeübter Sportart

Genutzte Computersportspiele	keine reale Ausübung der Sportart		reale Ausübung der Sportart		Signifikanz von Chi ²
	n	%	n	%	
Fußball	87	a) 20	117	86	p < .001
Snowboarden	176	15	28	64	p < .001
BMX	196	8	8	63	p < .001
Boxen	184	15	20	60	p < .001
Basketball	125	13	79	53	p < .001
Reiten	197	1	7	43	p < .001
Tanzen	147	2	57	28	p < .001
Volleyball	167	1	37	16	p < .001
Golf	196	5	8	50	p < .001
Kampfsport	178	22	26	54	p < .01
Tennis	183	10	21	33	p < .01
Skifahren	165	6	39	21	p < .01
Inline-Skaten	152	2	52	14	p < .01
Skateboarden	192	17	12	50	p < .05
Eishockey	195	9	9	33	p < .05
Leichtathletik	188	2	16	19	p < .05
Radfahren	95	5	109	12	nicht signifikant
Tischtennis	139	4	65	8	nicht signifikant
Baseball	199	5	5	0	nicht signifikant
Wakeboarden	199	2	5	0	nicht signifikant

Die tatsächliche Anzahl der Sporttreibenden bzw. Nichtsporttreibenden ist in absoluten Zahlen dargestellt. Die Angaben in % bezeichnen die virtuellen Sportler in der jeweiligen Kategorie. Lesebeispiel: Von insgesamt 117 Jugendlichen, die in ihrer Freizeit Fußball spielen, spielen 86 % auch auf dem Computer/der Konsole Fußballgames. Von den 87 Nicht-Fußballern nutzen hingegen nur 20 % die virtuelle Variante.

Tabelle 5: Zusammenhang zwischen realem und virtuellem Fußballspielen

	Fußball nicht real ausgeübt		Fußball real ausgeübt		Signifikanz von Chi ²
	n	%	n	%	
alle Computerspieler	87	20	117	86	p < .001
weibliche Computerspieler	61	15	14	64	p < .001
männliche Computerspieler	26	31	102	89	p < .001

Die tatsächliche Anzahl der Sporttreibenden bzw. Nichtsporttreibenden ist in absoluten Zahlen dargestellt. Die Angaben in % bezeichnen die virtuellen Sportler in der jeweiligen Gruppe.

5.6 Effekte der wahrgenommenen Eigenschaften von Computerspielen und der situativen Restriktionen

Im letzten Abschnitt sollen nun die oben formulierten Hypothesen geprüft werden. Dazu wurden die Schüler in vier Gruppen eingeteilt. Die erste Gruppe besteht aus Jugendlichen, die sowohl virtuellen als auch realen Sport eher selten oder nie ausübt (41 %). Die zweite Gruppe besteht aus aktiven Sportlern, die völlig oder weitgehend auf Sport am Computer verzichten (25 %). Die dritte Gruppe widmet sich sowohl dem Computersport als auch dem realen Sport intensiv (21 %) und in der vierten Gruppe sind jene, die sich auf virtuellen Sport beschränken (14 %).¹⁰ Geprüft wurde anschließend, ob in der Gruppe derjenigen, die Computersport als risikoarm und leicht einschätzen, sowie bei denjenigen, die Computersport als Ersatzbeschäftigung nutzen, ein größerer Anteil von Computersportlern (Gruppe 3 und 4) und vor allem eine größere Anzahl von virtuellen Exklusivspielern (Gruppe 4) zu finden ist.

Tabelle 6: Effekte der wahrgenommenen Eigenschaften von Computerspielen und der situativen Restriktionen

	Risikovermeidung ^{a)}		Schnellerer Erfolg beim Computerspielen ^{b)}		Bei Restriktion Computernutzung ^{c)}	
	Ablehnung	Zustimmung	Ablehnung	Zustimmung	Ablehnung	Zustimmung
n =	107	94	120	80	146	59
Gruppe die ...	%	%	%	%	%	%
realen und virtuellen Sport (fast) nicht macht	36	31	34	33	40	14
(fast) nur realen Sport macht	27	23	27	24	19	20
sowohl realen als auch virtuellen Sport macht	22	28	26	23	17	46
(fast) nur virtuellen Sport macht	15	18	13	21	14	20
Signifikanz von Chi ²	n.s.		n.s.		***	

Die Signifikanzen sind unterteilt nach: *** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$, n.s. = nicht signifikant.

Wortlaut des Items: (a) „In Computer-/Videospielen kann ich das ausprobieren, was im echten Leben zu gefährlich ist.“ (b) „In der virtuellen Welt macht man schneller Fortschritte als in der Realität.“ (c) „Wenn ich (auf Grund des Wetters und/oder anderer Umstände) keine Möglichkeit habe, meine Sportart(en) auszuüben, spiele ich als Ersatz Sportspiele auf dem Computer/der Konsole.“ Die Fragen (a) und (b) wurden nur denen gestellt, die auch tatsächlich am Computer spielen, die Frage (c) wurde nur denen vorgelegt, die in der Freizeit Sport treiben.

¹⁰ Als Wenigspieler von Computersportspielen wurden diejenigen klassifiziert, die angaben, dieses Genre ‚nie‘, ‚selten‘, oder ‚ab und zu‘ zu spielen; diese befinden sich in Gruppe 1 oder 2. Schüler, die Computersportspiele ‚oft‘ oder ‚sehr oft‘ spielen, wurden Gruppe 3 oder 4 zugeteilt. Als ‚Nichtsportler‘ wurden Jugendliche klassifiziert, die beim Index *reale Sportaktivitäten* (vgl. Fußnote 3) den Wert von 2 nicht erreicht haben. Sie sind Gruppe 1 oder 4 zugeordnet worden. ‚Aktive Sportler‘ sind alle diejenigen, die einen Indexwert von 2 und höher erreicht haben; sie werden in Gruppe 2 oder 3 eingeteilt.

Die Ergebnisse bestätigen die Hypothesen insgesamt eher nicht (Tabelle 6). Zwar findet man sowohl bei denen, die Computersport als risikoarm ansehen, als auch bei denen, die meinen, man könne beim Computerspielen leichter Erfolge erzielen, Tendenzen in die erwartete Richtung, allerdings sind die Zusammenhänge nicht signifikant. Es zeigt sich also, dass die Zuwendung zum virtuellen Sport kaum darauf zurückzuführen ist, dass die ‚Welt‘ dort weniger risikoreich und leichter zu bewältigen ist. Gerade auch die exklusive Zuwendung zu Sportspielen wird durch solche Einschätzungen kaum erhöht.

Ein hoch signifikanter Effekt zeigt sich hingegen bei den situativen Restriktionen. Für diesen Zusammenhang sind jedoch nicht – wie man zunächst vermuten könnte – die Schüler ausschlaggebend, die sich ohnehin fast ausschließlich mit Computerspielen die (Frei-) Zeit vertreiben. Vielmehr ist der Anteil der Schüler, die sich sowohl virtuell als auch real viel mit Sport beschäftigen, in dieser Gruppe besonders hoch. Inhaltlich bedeutet dies, dass es sich tatsächlich um ein *situations*bedingtes Ausweichen auf den virtuellen Sport handelt. Es sind besonders die Sportbegeisterten, die auf virtuelle Sportspiele *temporär* ausweichen, wenn es aus äußeren Umständen nicht möglich ist, sich dem realen Sport zu widmen.

6 Resümee

Die Studie hat gezeigt, dass die eingangs zitierten Befürchtungen durch die empirischen Ergebnisse kaum erhärtet werden konnten. In zeitlicher Hinsicht fanden sich keine nennenswerten Hinweise auf eine Verdrängung realer sportlicher Aktivitäten durch Computerspielen. Allerdings konnten nach Kontrolle des Geschlechts auch keine positiven Zusammenhänge gefunden werden. Im Bezug auf die inhaltliche Verbindung der beiden Lebenswelten überwiegt die parallele Kopplung. Insbesondere die aktiven Sportler unter den Jugendlichen spielen häufig Sportspiele am Computer – und zwar ganz besonders Spiele von jenen Sportarten, die sie auch selbst in der Realität ausüben. Auch die These, dass Sportspiele vor allem deswegen genutzt werden, weil sie leichten Erfolg und risikoloses Erleben ermöglichen und somit zur Realitätsflucht beitragen, konnte nicht bestätigt werden. Schließlich fanden sich auch keine Hinweise darauf, dass Sportspiele als bequemer Ersatz dienen könnten, wenn den realen Sportaktivitäten Hindernisse im Wege stehen. Es sind vor allem die aktiven Sportler, die auf Computersportspiele ausweichen, wenn es einmal aus unterschiedlichen Gründen nicht möglich ist, in der Realität Sport zu treiben.

Insgesamt stellt sich die Situation also weniger dramatisch dar, als es ein Teil der Literatur suggeriert. Allerdings bedeutet dies nicht, dass das Verhältnis von virtueller und realer Erlebniswelt bei allen Jugendlichen völlig problemlos ist: Immerhin jeder siebte der befragten Jugendlichen beschränkt sich beim Sport fast völlig auf die virtuelle Welt. Ob diese einseitige Ausrichtung durch die Computerspiele begünstigt wird, oder ob die Jugendlichen auch ohne die Spiele auf realen Sport verzichtet hätten, kann anhand der vorliegenden Daten nicht beantwortet werden. Um diese Frage zu beantworten, sind weitere Forschungsanstrengungen notwendig.

Literaturverzeichnis

- Entertainment Media Verlag (2006): Jahres Charts. World of Warcraft holt den Titel. *MCVgamesmarkt*, (1), 6-7.
- Fritz, J. & Fehr, W. (2003): Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken. In: *Handbuch Medien 2003. Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn. Bundeszentrale für politische Bildung (nur auf CD).
- Fritz, J. & Fehr, W. (o.J.): *Videospiele und ihre Typisierung*. URL: <http://snp.bpb.de> [letzter Zugriff am 30.12.2006].
- Fromme, J. (1999): Kinder, Freizeit und Computer. Zur Bedeutung von Bildschirmspielen in der Freizeit- und Alltagskultur von Kindern. *Spektrum Freizeit*, 21(1), 56-76.
- Fromme, J., Meder, N. & Vollmer N. (2000): *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen: Leske + Budrich.
- Garitaonandia, C., Juaristi, P. & Oleaga, J. A. (2001): Media genres and content preferences. In: S. Livingstone & M. Bovill (Hrsg.): *Children and their changing media environment: A european comparative study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 141-157.
- Groebel, J. (1989): Erlebnisse durch Medien. Reizsuche in der Realität und in der Fiktion. In: M. Kaase & W. Schulz (Hrsg.): *Massenkommunikation. Theorien, Methoden, Befunde*. Opladen: Westdeutscher, 351-363.
- Hurrelmann, K., Albert, M. & Schneekloth, U. (2006): *Jugend 2006. 15. Shell Jugendstudie*. Frankfurt: Fischer.
- Jungholt, T. (2004): Beckenbauer und sein Schlagerhandy. Fußball Intern. In: *Welt am Sonntag* vom 9.5.2004. URL: <http://www.wams.de/data/2004/05/09/275709.html> [letzter Zugriff am 27.12.2006].
- Krell, P. C. (2005): Interview mit Prof. Dr. Pfeiffer (KFN). In: *Game Face* vom 13.9.2005. URL: http://www.game-face.de/article.php3?id_article=192 [letzter Zugriff am 27.12.2006].
- Marshall, S.J., Biddle, S.J.H., Gorely, T., Cameron, N. & Murdey, I. (2004): Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: A meta-analysis. *International Journal of Obesity*, 28, 1238-1246.
- MpFS Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2005): *JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media*. URL: <http://www.mpfs.de/studien/jim/jim05.html> [letzter Zugriff am 27.12.2006].
- Pfeiffer, C., Mößle, T., Rehbein, F. & Kleimann, M. (2005): *Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt*. URL: <http://www.kfn.de/medienkonsumschulleistungsgewalt.pdf> [letzter Zugriff am 27.12.2006].
- Weiß, O. (1999): *Einführung in die Sportsoziologie*. Wien. WUV.
- Witting, T. & Esser, H. (2003): Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen. *Medien und Erziehung*, 47(5), 52-64.